

GŁUPKI Z KOSMOSU

DANE TECHNICZNE

WYMAGANIA MINIMALNE

Procesor: **Intel Pentium II MMX 266 MHz**
System operacyjny: **Windows 95/98/Me**
RAM: **16 MB**
CD-ROM: **x12**
Karta dźwiękowa: **zgodna z DirectX 7.0**
Karta graficzna: **zgodna z DirectX 7.0**
Wolne miejsce na dysku: **400 MB**
Monitor, klawiatura, mysz

KONFIGURACJA ZALECANA

Procesor: **Intel Pentium II MMX 350 MHz**
System operacyjny: **Windows 98**
RAM: **64 MB**
CD-ROM: **x32**
Karta dźwiękowa: **zgodna z DirectX 7.0**
Karta graficzna: **zgodna z DirectX 7.0**
Wolne miejsce na dysku: **3 GB (dla pełnej instalacji)**
Monitor, klawiatura, mysz

UWAGA!
Wszystkie głosy i napisy w grze zostały w pełni zlokalizowane z wyłączeniem menu: głównego, zapisywania, wczytywania i opcji.



INSTALACJA GRY

ZALECENIE DLA GRACZY
Zanim rozpoczniecie instalację, załóżcie świeżą bieliznę!

BEZ PANIKI - WŁÓŻ KOMPAKT NR 1
Dzięki funkcji automatycznego uruchamiania (Autorun) program instalacyjny powinien się gładko uruchomić sam.

GDY COŚ SIĘ SPIERNICZY...
Tylko spokojnie! Wszystko przez tę technikę.
1. **Walnij pięścią w stół (uwaga na kontuzje nadgarstka!) i kliknij dwukrotnie na ikonie „Mój komputer" na pulpicie Twojego komputera.**
2. **Nieustraszenie kliknij dwukrotnie na ikonie napędu CD-ROM.**
3. **Kliknij dwukrotnie na ikonie „install.exe", a zadziwisz przyjaciół wraz z rodziną.**

I już! Uruchomi się program instalacyjny...

TERAZ WYKONUJ POLECENIA WYŚWIETLANE NA EKRANIE I ZAINSTALUJ GRĘ, JEŚLI TAKI MASZ KAPRYS...
Zauważ, że już podczas instalacji program poprosi o wybranie języka napisów wyświetlanych podczas gry.

Instalacja: wersja standardowa
Zajmuje stosunkowo niewiele miejsca na dysku twardym – taka fajna, malutka wersja.

Instalacja: wersja pełna, czyli zdroworozsądkowa
Dla majsterklepków, którzy lubią oszczędzać na czasie. Co prawda sama instalacja trwa dość długo i zajmuje dużo miejsca na twardym dysku, ale nie wymaga zmieniania płyt podczas gry.
Wybór należy do Ciebie!
Program instalacyjny poprosi także o wybranie docelowego foldera (katalogu) i umieści w systemie ikony skrótów, umożliwiające uruchamianie gry.
Ikony te znajdą się w menu „Start" oraz na pulpicie.

NO I TYLE!
Po skopiowaniu plików instalacja zostanie zakończona – można uruchamiać grę. Jeśli na Twoim komputerze nie ma DirectX 7, program zaleci jego zainstalowanie.
INSTALACJA DIRECTX 7 JEST ABSOLUTNIE NIEZBĘDNA DLA PRAWIDŁOWEGO DZIAŁANIA GRY.

URUCHOMIENIE GRY
Krótko mówiąc:
Kompakt w napędzie, funkcja „Autorun" aktywna i gra zainstalowana. 'Głupki z Kosmosu' są gotowe do uruchomienia i zaabsorbowania Cię swym bogatym życiem... zewnętrznym.

ZNÓW SIĘ COŚ PIERNICZY?
W razie problemów z automatycznym uruchomieniem, użyj jednego ze skrótów, umieszczonych w systemie przez program instalacyjny (na pulpicie lub w menu Start).
Po filmowym wstępie ujrzysz przed sobą menu, umożliwiające rozpoczęcie nowej gry lub powrót do jednej z zapisanych wcześniej gier.

Menu główne obejmuje następujące opcje:
- **PLAY (GRA) – kliknij tu, aby zacząć grę.**
- **LOAD GAME (WCZYTAJ GRĘ) – kliknij tu, aby wczytać jedną z zapisanych wcześniej gier.**
- **SETTINGS (KONFIGURACJA) – powoduje przejście do ekranu, na którym można zmieniać głośność, włączać lub wyłączać wyświetlanie napisów oraz wybrać tryb graficzny (tysiące lub miliony kolorów).**
- **QUIT (WYJŚCIE) – powoduje opuszczenie gry.**



STEROWANIE

Podczas gry postać, którą sterujesz, może wykonywać bardzo różnorodne czynności. Kursor myszy będzie się automatycznie zmieniać, w zależności od tego, co będziesz nim wskazywać i co dana postać może zrobić. Do wydawania poleceń możesz używać myszy lub klawiatury, zgodnie z poniższą tabelą:

CZYNNOŚĆ	WYGLĄD KURSORA MYSZY	WYKONANIE CZYNNOŚCI
CHODZENIE w określonym kierunku		Kliknięcie LPM
OBEJRZENIE obiektu		Kliknięcie LPM
ZABRANIE przedmiotu		Kliknięcie LPM
UMIESZCZENIE przedmiotu w ekwipunku	Po podniesieniu przedmiotu kursor zmienia się w symbol tego przedmiotu, na przykład: Następnie możesz odłożyć przedmiot do swego ekwipunku	Kliknięcie PPM lub naciśnięcie SPACJI
UŻYCIE obiektu		Kliknięcie LPM
ZAGAJENIE rozmowy		Kliknięcie LPM

Niekiedy możesz natknąć się na przedmioty umożliwiające wykonanie wielu różnych czynności, na przykład obejrzenie i zabranie obiektu. W takim przypadku kliknięcie PPM powoduje przełączanie się między możliwymi czynnościami. Gdy wybierzesz odpowiednią operację, kliknij na obiekcie LPM, by ją wykonać.

EKWIPUNEK



Aby wyświetlić ekwipunek, naciśnij spację. Zawartość ekwipunku jest przedstawiana u dołu ekranu.

Możesz kliknąć na dowolnym przedmiocie z ekwipunku, a następnie kliknąć nim na jakimś obiekcie w otoczeniu, by je ze sobą powiązać i zobaczyć, jak oddziałują na siebie. Spróbuj kliknąć przetykaczem na kibelku!

Możesz także łączyć ze sobą dwa przedmioty znajdujące się w Twoim ekwipunku. By to uczynić, kliknij LPM na pierwszym obiekcie i nie zwalniając przycisku, przeciągnij go na drugi obiekt.

Każda z postaci może posiadać maksymalnie sześć przedmiotów. Ponowne naciśnięcie spacji spowoduje ukrycie ekwipunku.

ZAPISYWANIE GRY



By zapisać bieżący stan gry, naciśnij klawisz F2. Pojawi się następujący ekran:

Wybierz jedną z pustych pozycji. Jeśli cała dziewiątka pozycji jest zajęta, możesz wyświetlić kolejny zestaw, klikając na jednej ze stóp po bokach ekranu. Możesz także zapisać grę na zajętej pozycji. W ten sposób poprzedni zapis zostaje skasowany.

Łącznie możesz zapisać 27 stanów gry.
Aby wrócić do gry, kliknij na napisie RETURN TO GAME (POWRÓT DO GRY).

WCZYTYWANIE GRY



W celu wczytania gry podczas jej trwania naciśnij klawisz F1. Pojawi się następujący ekran:

W razie potrzeby kliknij na jednej ze stóp po bokach ekranu, aby wyświetlić inny zestaw zapisanych stanów gry, a następnie kliknij na wybranej pozycji. Potwierdź swój wybór, klikając następnie na YES (TAK).
Jeśli zechcesz wrócić do bieżącej gry bez wczytywania zapisu, kliknij na napisie RETURN TO GAME (POWRÓT DO GRY).

KONFIGURACJA



W celu zmiany konfiguracji gry podczas jej trwania naciśnij klawisz F3. Pojawi się następujący ekran:

Kliknij na latającym spodku, by regulować głośność dźwięku i muzyki.
Kliknij na książce, by włączyć lub wyłączyć napisy z tekstami dialogów.
Kliknij na oczach, aby zmienić liczbę kolorów 'Thousand Colors (tysiące kolorów)' lub 'Million colors (miliony kolorów)'.
Aby wrócić do gry, kliknij na słowie RETURN (POWRÓT).

POMIJANIE FRAGMENTU FILMOWEGO

Jeśli zechcesz przeskoczyć film, który już znasz, naciśnij klawisz ESC.

WYCHODZENIE Z GRY

Aby wyjść z gry, naciśnij klawisz ESC, a potem kliknij na YES (TAK) w celu potwierdzenia swej decyzji. Pojawi się menu główne. Kliknij na słowie QUIT (WYJŚCIE), a potem na YES (TAK) w celu potwierdzenia swej decyzji.



MIŁE ZŁEGO POCZĄTKI

Wracająca z kosmicznego pikniku piątka istot z Kosmosu wylądowała awaryjnie na Ziemi. Oczekując na zakończenie reperacji swego pojazdu, ukryli się w odludnym, niezamieszkanym domku na przedmieściach nie znanego nikomu miasta.

Wydawało się, że wszystko idzie dobrze. Wkrótce jednak przestało, ponieważ pewien naukowiec nazwiskiem SAKARIN poznał miejsce pobytu przybyszów i postanowił ich schwytać, a następnie naukowo wypatroszyć w swojej podziemnej bazie. W celu pojmania kosmitów SAKARIN czym prędzej wysłał przerażającego łowcę nagród - nikczemnego BOLOKA!

OSOBY DRAMATU



ETNO POLINO

Niekwestionowany przywódca ekipy. Gdy tylko powstaje jakiś problem, Etno natychmiast wynajduje rozwiązanie. Sam jest flegmatyczny niczym szwajcarski bankier i każdą sytuację analizuje na swój spokojny i wyrozumowany sposób.

Etno ma pewien wielki plan – pragnie bez względu na cenę ukończyć pisanie swej encyklopedii omawiającej istoty ludzkie, które skrycie podziwia. Rzecz w tym, iż w bezksiężycowe noce Etno marzy o tym, by również posiadać choćby parę kępek owłosienia w stosownych miejscach! Prawda jest jednak taka, iż w rzeczywistości nie radzi sobie zbyt dobrze. Jest spięty i brak mu choć śladu pewności siebie. Ale to pozostaje jego słodką tajemnicą.



CANDY CARAMELLA

Ofiara depresji maniakalnej, morze wrażliwości zagubione w brutalnym świecie. Jest delikatny i afektowany niczym dziewica na wiejskim weselu.

W domu Candy jest dobrze ułożonym gosposiem. Prasuje skórzane majtki Gorgiousa, pieli ogródek, poci się nad zlewem brudnych garów itp. itd. etc. Jeśli jednak ktoś nadepnie mu na odcisk, staje się równie nieprzewidywalny, co widowiskowy. Jest słodki jak karmelek i łatwy do wykorzystania, biada jednak temu, kto w tym wykorzystywaniu posunie się za daleko!



GORGIOUS KLAATU

Nie cierpi ludzi wraz z ich hałaśliwą nadgniłą planetką. Stęchły odór Ziemianina wyczuje na ponad 3,2 kilometra. Gorgious jest smakoszem, istotą rozciągającą się między dwoma końcami przewodu pokarmowego. Wariuje na widok gulaszu tudzież przyzwoitej porcji kucyka w szparagach!

Jakie są jego ulubione metody spędzania wolnego czasu? Grabienie swych grządek parówkowych oraz molestowanie Candy, gdy bierze prysznic. Mimo swego męskiego wyglądu i ognistego temperamentu, Gorgious szybko tchórzy w niebezpiecznych sytuacjach. Nigdy nie przestaje zrzędzić i marudzić niczym jakaś pokręcona starucha.



STEREO MONOVICI

Chodzący paradoks. Niezwykle gadatliwy i monotonny, stanowi jednak magazyn encyklopedycznych zlepków całkowicie nieprzydatnej wiedzy. Jeśli chodzi o matematykę, potrafi obliczyć liczbę szesnastek w dowolnej kantacie Jana Sebastiana Bacha lub dokładną łączną długość papieru toaletowego przydzielanego pułkowi 500 komandosów. Żyje w swoim zamkniętym świecie, w którym nieustannie odpowiada na własne pytania.



BUD BUDDIOVITCH

Robal... wrak organizmu żywego, dysponujący ilorazem inteligencji, który odpowiada jednej czwartej mózgu meduzy. Tak, to Bud! Przechodzi przez życie, gnijąc na kanapie przed telewizorem niczym dawno przeterminowany kartofel. Myśli w zwolnionym tempie, mówi monosylabami, a jego dieta ogranicza się do śmieciowego żarcia.

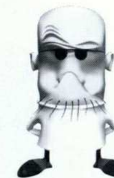
Bud dość dobrze przystosował się do ziemskiego środowiska i czuje się tu dobrze, jeśli tylko nie przegapi żadnego odcinka 'Telefonu 110' o 20.05.



BOLOK

Lubi, kiedy się go nazywa 'zawodowcem'.

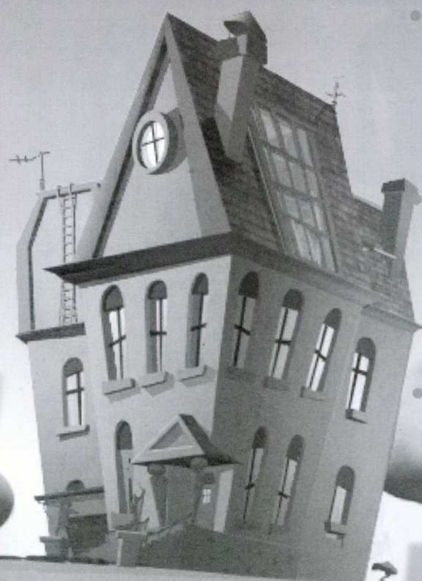
Jest niebezpiecznym łowcą nagród i nie ma specjalnego szacunku dla ogólnie przyjętych zasad. Łapie każdą okazję zlecenia, a na ustach ma przeważnie tylko dwa słowa: 'Moja dola! ' Postać Boloka charakteryzuje się kilkoma specyficznymi cechami, obok których nie można przejść obojętnie. Nie znosi dzieciaków, uwielbia małpy i został znaleziony w kuble na śmieci w wieku 12 lat...



DR SAKARIN

Około metra nienawiści (w kapeluszu) i jakieś 20 kilo żywej furii. Oto naukowiec, który ponad wszelką wątpliwość nie znalazł szczęścia w życiu.
Od początków swej kariery dr Sakarin ściga i chwyta istoty pozaziemskie, które miały pecha spaść na Ziemię. Kraje małe zielone ludziki, a to, co z nich zostanie, umieszcza na półkach swego laboratorium w różnej wielkości słojach z formaliną.

KIESZONKOWE WSZECHŚWIATY



DOM DO WYNAJĘCIA



Tutaj schronili się kosmici oczekujący na wyreperowanie swego latającego spodka. Pokoje są raczej przytulne – Candy dokonał wielu cudów w dziedzinie dekoracji wnętrz. Dzięki niemu ruina przekształciła się w miłe gniazdko. Dywaniki w łazienkach, śliczne zasłonki w sieni, tapeta w jego pokoju... Ręka Candy odcisnęła swoje piętno, gdzie by nie spojrzeć.

PRZETWÓRNIA OBORNIKA



Przetwórnia obornika 'PASTE BROTHERS' została wybudowana w latach pięćdziesiątych i wielu ludzi uważało ją wtedy za ósmy cud świata. Jej roczna produkcja pasty do zębów wynosi 800 000 ton.

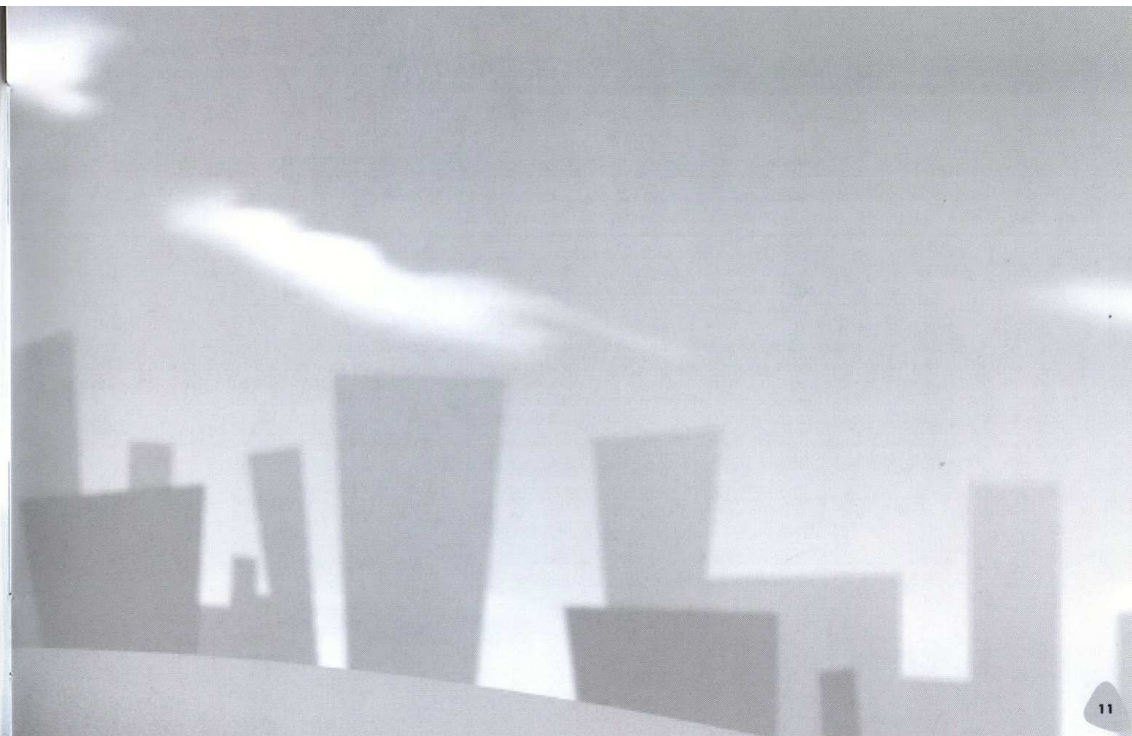
Co prawda, jak dotąd, nikomu nie udało się ustalić, jaki jest związek między pastą do zębów a krowim łajnem.

OBSZAR 52



Baza obszaru 52 to wryty głęboko w ziemię labirynt laboratoriów i korytarzy, przykryty od góry wysoce niegościnną pustynią. Tutaj właśnie jest siedziba najbardziej niebezpiecznego naukowca na świecie: dra SAKARINA!

Każdy wie, kiedy otrzymuje zaproszenie do obszaru 52... nikt jednak nie jest w stanie określić, kiedy go opuści...



POMOC TECHNICZNA

UWAGA! Warunkiem uzyskania pomocy technicznej jest posiadanie w trakcie telefonowania instrukcji użytkownika w celu weryfikacji autentyczności posiadanego produktu.

Zanim skontaktujesz się z działem obsługi klienta, przejrzyj uważnie plik poświęcony pomocy technicznej. Są w nim odpowiedzi na niektóre z często zadawanych pytań. Dzięki nim możesz szybko i łatwo znaleźć rozwiązanie problemu. Jeśli jednak to nie pomoże, skontaktuj się z nami w podany poniżej sposób.

Zanim to jednak zrobisz, zbierz następujące informacje:

1. Dokładny tytuł produktu.
2. Jakie informacje o błędach pojawiają się podczas gry (jeśli są takowe) i/lub na czym polega problem.
3. Jakiego systemu operacyjnego używasz (np. Windows 95)?
4. Jaki procesor jest w Twoim komputerze (np. Intel Pentium 200)?
5. Jakie karty graficzne i dźwiękowe posiadasz (np. Diamond Stealth 64, Sound Blaster)?
6. Czy używasz joysticka? Jeśli tak, to podaj markę i model.
7. Ile masz wolnego miejsca na dysku?
8. Ile masz pamięci RAM w komputerze?

OBSŁUGA KLIENTA I POMOC TECHNICZNA NA TERENIE POLSKI

W celu uzyskania pomocy technicznej na terenie Polski, skontaktuj się z firmą L.E.M. Sp. z o.o. pisząc list ze szczegółowym opisem problemu na adres: 02-948 Warszawa, ul. Obornicka 11 lub zadzwoń od poniedziałku do piątku w godzinach 10⁰⁰–16⁰⁰ do naszego działu technicznego pod tel: (0-22) 651 73 24.

Odpowiedzi na najbardziej powszechne pytania znajdziesz na naszej stronie w internecie, pod adresem: http://www.lem.com.pl. Tam również szukaj najnowszych patchy do gier.

NIE UDZIELAMY INFORMACJI O TYM JAK GRAĆ!

TAKICH INFORMACJI NALEŻY SZUKAĆ W MIEJSCACH GDZIE OPISYWANE SĄ GRY KOMPUTEROWE, NP.: NA STRONACH INTERNETOWYCH LUB W MAGAZYNACH O GRACH KOMPUTEROWYCH.

TWÓRCY GRY

XILAM

Gra „Głupki z Kosmosu" (Stupid Invaders) jest dedykowana Jean-Yvesowi Raimbaud
Producent wykonawczy: Marc Du Pontavice
Producent linii: Aziza Ghalila
Producent gry: Sébastien Hamon
Kierownictwo artystyczne: Thomas Szabo
Kierownictwo wsparcia: Hélene Giraud
Fabuła: Nicolas Gallet
Thomas Szabo
Sébastien Hamon
Dialogi: Nicolas Gallet
Thomas Szabo
Autorzy: Thomas Szabo
Programiści: Frédéric Sarlin
Fabrice Decroix
Programowanie skryptu: Frédéric Nouel
Sébastien Hamon
Michel Tam
Program instalacyjny: Frédéric Nouel
Programowanie wersji dla Dreamcasta:
Jayeson Lee-Steere (Titanium Studios)
Asystent produkcji: Emmanuel Ryz
Grafik 2D: Hélene Giraud
Modelowanie postaci: Pascal Blanché
Andres Gomez
Przerywniki filmowe: Pascal Blanché
Frédéric Vico
Dodatkowe przerywniki filmowe: Nicolas Bauduin
Gaelle Delcourt
Andres Gomez
Jean Hemez
Dominique Jouis
Aôda Julian Del Solar
Clara Koechlin
Stéphane Mit
Fabrice Morisset
David Ouanono
Tła: Marc Gentil
Julien Giraud
Clara Koechlin
Philippe Magnin-Robert
Animacje: Nicolas Bauduin
Jerome Boulbes
Gaelle Delcourt
Andres Gomez
Jean Hemez
Dominique Jouis
Clara Koechlin
Stéphane Mit
Fabrice Morisset
David Ouanono
Dodatkowe animacje: Pascal Blanché
Marc Gentil
Julien Giraud
Aôda Julian Del Solar
Philippe Magnin-Robert
Frédéric Vico
Asystenci animacji: Sylvain Clerc
Jerome Lionard
Cédric
Fabrice Rabhi
Muzyka: Hervé Lavandier et Alain Ranval
Projekt dźwięku: Solange Bermond
Efekty dźwiękowe: RAMSES
Reżyseria dialogów: Jim Gomez
Lektorzy: Charles Adler
Jeff Bennett
Maurice LaMarche
Danny Mann
Testerzy: Frédéric Sené
Jeff Ramos
Witryna sieciowa: Yannick Connan
Specjalne podziękowania otrzymują: Jim Gomez i Henri Magalon.

UBI SOFT

PRODUKCJA
Produkcja: Yves Guillemot
Kierownictwo opracowania: Vincent Minoué
Europejskie kierownictwo opracowania:
Fabrice Pierre-Elien
Producent: Raphael Levi

TESTY
Światowy szef testów: Vincent Piquet
Światowy szef kontroli jakości: Eric Tremblay
Kanadyjski szef testów: Eric Martineau
Główny tester: Jonathan Moreau
Testerzy: Natasha Bouchard, Pierre Boyer
Specjalne podziękowania otrzymuje:
Jean Francois Dupuis

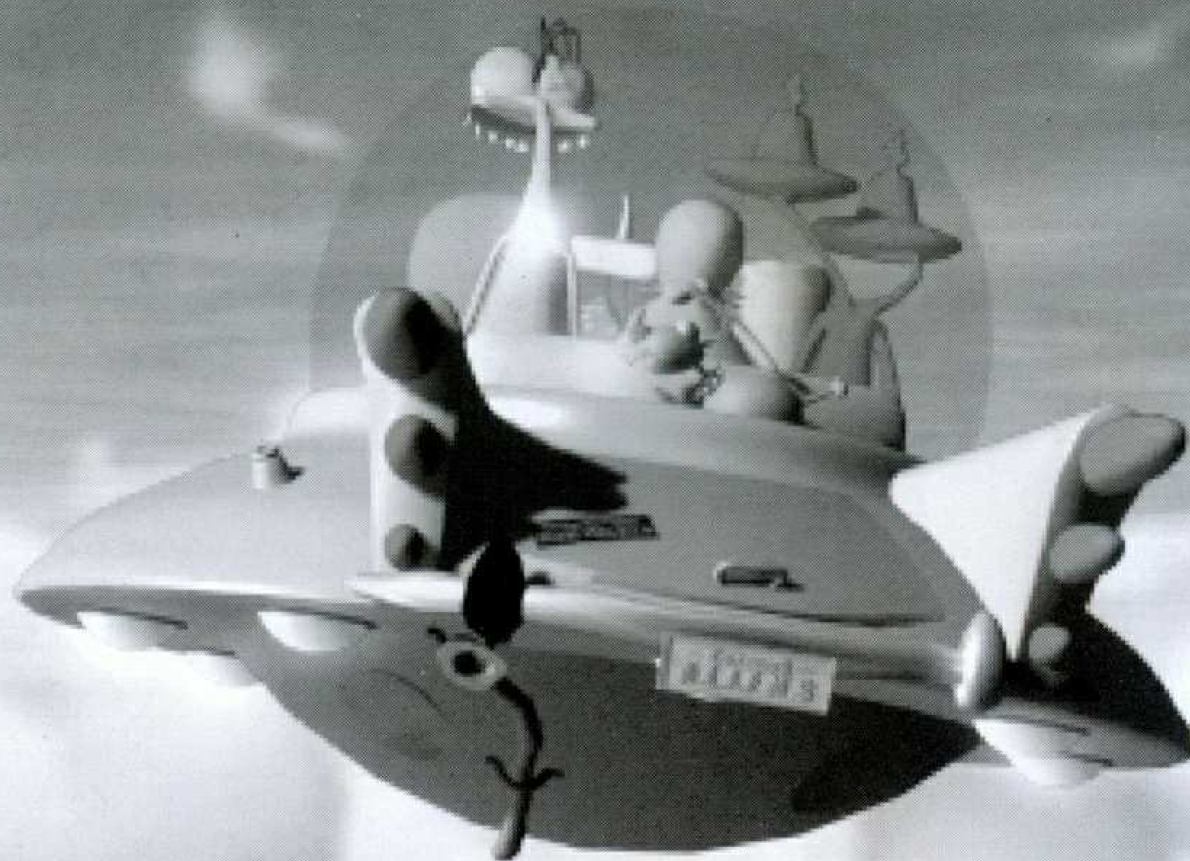
LOKALIZACJA
Światowy szef lokalizacji: Coralie Martin
Kierownictwo projektu lokalizacji: Matthieu Boulard, Xavier Vibert

MARKETING
Kierownictwo marketingu – Europa:
Laurence Buisson
Zarządzanie grupą marki: Laura Gelis
Zarządzanie marką: Chloé Phélizon
Kierownictwo marketingu – Stany Zjednoczone:
David Bamberger
Zarządzanie marką – Stany Zjednoczone:
John Chowanec
Lokalne zarządzanie marką: Lieke Otten
Charlotte Sabbah
Piero Strada
Tim Todtenhaupt
Vanessa Leclercq
Phil Branelly
Oriol Rosel
Vera Shah
Milena Barreto
Thomas Petersen
Susie Frevert

LICOMP EMPIK MULTIMEDIA SP. Z O.O.
Szef Marketingu: Maciek Turski
Sprawy PR: Katarzyna Szlendak
Kierownik projektu lokalizacji: Maciek Turski
Tłumaczenie tekstu gry i instrukcji:
Janusz Mrzigod
Casting: Michał Turnau
Obsada wersja Polska: Jarosław Boberek
Dariusz Gnatowski
Michał Turnau
i inni
Nagrania wykonano w:
Muzyczne Studio Produkcyjne SPOT

Specjalne podziękowania otrzymują:
Valérie Beaufils & Fabrice Cambounet
oraz
Stanisław A. Turski za kilka naprawdę fajnych pomysłów

Gra oparta na serialu „Space Goofs", znanym także jako „Home to Rent", stworzonym przez Jean-Yvesa Raimbaud i Philippe'a Traversata.



Wielka Brytania
Ubi Soft Entertainment Ltd
Vantage House
1 Weir Road, Wimbledon
London SW19 8UX
Tel: 020 8944 9000
Fax: 020 8944 9300





www.stupid-invaders.com